

## 한·중·일 3국의 게임산업 활성화 정책 비교

A Study on comparison with policy of Korea · China · Japan to promote Game-Industry

이지원, 유석호, 경병표  
공주대학교 영상예술대학원 게임멀티미디어전공

Lee Ji-Won, Ryu Seuc-Ho, Kyung Byung-Pyo  
Dept. of Game Multimedia, in Graduate  
School of Kong-ju National University

### 요약

한국의 게임산업은 온라인게임과 모바일 게임을 중심으로 활발한 성장기에 있기 때문에 이전보다 많은 정부의 정책적 지원이 무엇보다 필요한 시기이다. 현 한국정부는 문화관광부, 정보통신부, 산업자원부에서 각각의 게임관련 진흥정책을 활발히 진행 중에 있으며, 이는 향후 한국게임산업의 발전속도 향상을 가져올 것으로 기대된다. 그러나 이러한 시점에서 국내게임산업과 밀접한 연관이 있는 중국과 일본의 게임산업 동향과 게임산업 정책 및 경쟁력의 비교·분석을 통한 국내게임산업정책의 피드백이 필요하다. 따라서 본 논문은 한국·중국·일본의 게임산업 활성화 정책 비교·분석을 통해 국내게임산업정책의 개선과제를 알아보고자한다.

### Abstract

More government's policy supports than current are necessary time first of all because Korea game industry is growing vigorously centering around On-line game and Mobile-game. Korea Government is progressing game industry promotion policies actively, and these may accelerate developed speed of Korea game industry in the near future. But, we are time that feedback of government's game industrial policies is necessary now through comparison with game industry policy of Northeast Asia area game industry policy of area. Therefore, In this paper we did study improvement assignment of Korea game industrial policy through comparison with Game industrial policies of the Korea, China and Japan

## I. 서론

게임산업은 세계적으로 문화콘텐츠 산업의 핵심으로 인정받고 있으며, 현 정부도 21세기 국가성장 동력의 핵심 영역으로서 게임을 지목하고 있다. 특히 국내 게임산업은 2008-2009년에는 우리나라 국내총생산(GDP)의 1% 이상을 게임산업이 점유할 수 있을 것으로 볼 때, 게임산업은 다른 제조업이나 여타 콘텐츠 산업에 비해 더욱 더 높은 수익성을 보여주고 있으며 이는 정부에서 게임산업을 적극적으로 지원

해야 하는 이유이다.

특히 우리나라는 이미 유무선 초고속 인프라, 경쟁력 있는 인적자원, 온라인 게임 서비스 강국, 세계 수준의 모바일기기 수출 등 우수한 서비스 기반을 갖추었으며, 세계적인 3D 그래픽 생산능력과 모바일 플랫폼 콘텐츠의 세계시장 선도 등 여러 기술력이 합쳐져 우리나라 게임산업의 경쟁력은 선두에 있음이 자명한 사실이지만, 빠른 속도로 성장하는 중국의 온라인 게임 경쟁력과 전통적인 게임강국인 일본의 온라인

게임 시장 진출이 본격화 되면서 위기감이 형성되고 있다. 따라서 이러한 위기감은 게임관련 기업들의 과제만이 아니라 정부차원에서 게임산업을 미래 전략적 산업으로 육성해야할 과제이다.

현재 한국정부는 문화관광부의 게임전반에 관한 게임산업진흥정책, 정보통신부 IT기반의 게임기술관련 진흥정책, 산업자원부의 아케이드게임관련산업진흥정책, 게임사관학교 지원 운영 등을 추진하고 있으며, 이러한 정책사업은 게임산업의 발전을 위하여 향후 긍정적인 결과를 기대할 수 있을 것으로 보인다. 그러나 국내 게임산업과 상호연관성이 깊은 동북아시아 게임산업의 동향과 게임산업정책현황 및 경쟁력의 비교·분석을 통한 현 정부의 게임산업정책을 되돌아 볼 필요가 있다.

본 연구는 한·중·일 3국의 게임산업 및 게임산업 관련 정책의 특성과 현황을 바탕으로 현 정부의 게임산업 활성화 정책의 개선과제를 모색하는데 목적을 두었다.

## II. 동북아 한·중·일 3국의 게임산업

### 1. 3국의 게임산업동향

#### 1.1 한국의 게임산업

한국은 세계 최고 IT인프라를 갖춘 인터넷 강국으로써 온라인게임 개발 노하우를 보유하고 있으며, 차세대 무선통신서비스 강국으로 한국의 온라인 게임과 모바일 게임은 세계게임산업에서 선두그룹에 있다. 한국의 게임산업은 21세기 국가 성장의 동력으로 2005년에는 5조원, 2006년에는 6조원을 육박할 전망이다.

그러나 온라인, 모바일 게임에서는 세계 최상위권이지만, 정작 세계게임산업에서 시장 규모가 가장 큰 비디오게임(세계시장 점유율 1%)과 아케이드게임(점유율 2.7%) 부분에서는 상대적으로 열세를 면치

못하고 있다. 또한 국내 온라인게임의 포화상태에 이르러 내수시장경쟁이 심화되어 중국, 일본, 동남아, 유럽 등으로 보다 활발한 진출이 필요하다.

#### 1.2 중국의 게임산업

중국게임시장은 시장 개방과 경제 성장, 인터넷 시장의 급성장, 이동통신 시장의 성장, 정부의 지속적인 IT 산업투자, 그리고 소득증대의 영향으로 지속적으로 증가할 것으로 전망된다. 2006년 중국게임시장의 전체 시장규모(아케이드게임 제외)는 총 17억 5,400만불을 예상하고 있으며 이러한 성장배경에는 온라인 게임과 모바일 게임 시장의 급성장과 더불어 지금까지 관례가 되어온 PC 및 비디오게임의 불법복제 및 유통이 어느 정도 개선될 것으로 기대되기 때문이다.

##### 1) 현 중국게임시장의 주요 문제

- (1) 발전의 불균형 즉, 온라인게임의 위주가 되고 모바일 게임시장은 아직 제대로 운영되지 않고 있다.
- (2) 불법 복제품 및 불법 운영문제가 효과적으로 해결되지 않고 있다.
- (3) 자체 게임개발 능력이 부족하여 주로 한국 온라인 제품이 소비되고 있음으로써 게임간의 동질성이 강하고 기술지원이 유리되어 저작권료가 지속적으로 상승하고 있다.
- (4) 높은 수익성을 가진 기업의 수가 적고 어느 정도의 거품현상이 존재하여 일부 신생업체들의 경우 투기심리를 가지고 있다.

현재 중국시장에서 가장 강세를 나타내고 있는 온라인게임은 주로 외국제품이 시장을 주도하고 있지만, 중국정부의 자국게임산업 보호 및 육성 정책으로 질적 양적으로 자국게임이 증가하고 있으며 이는 중국 게임시장을 이끌어 갈 것으로 전망된다.

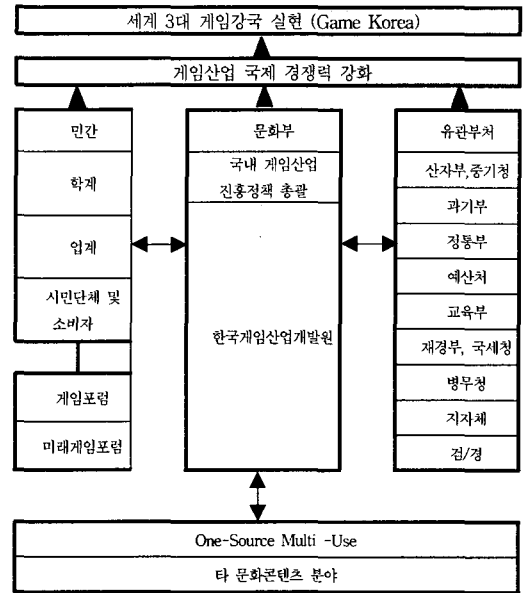
### 1.3 일본의 게임산업

전통적으로 일본의 게임시장은 아케이드게임과 비디오게임이 대부분을 차지하고 있으며, 최근 세계 게임시장의 네트워크와 포터블이라는 추세로 인한 일본의 전통적인 오프라인 플랫폼 게임시장의 성장은 둔화되었다.

온라인, 모바일 게임이 성장하고 있는 이유는 일본 국내의 200개사가 넘는 게임회사의 과다경쟁과 연간 새로운 타이틀 수의 급증과 중고시장의 수요로 아케이드게임과 비디오게임 시장이 포화상태에 이르렀으며 이로 인하여 각 업체들은 신규 플랫폼, 즉 온라인 게임이나 모바일 게임 등으로 옮겨 돌파구를 찾고 있기 때문이다.

일본은 게임산업의 성장을 이루기 위해 i 모드와 같은 휴대통신이나 인터넷 등의 새로운 기술 트렌드에 대응한 사업이 주목을 끌고 있으며, 동시에 글로벌 마케팅을 위한 브랜드 구축으로 종전보다 적극적으로 국제적인 사업을 전개하고 있다.

리고 학계와 업계가 중심인 민간단체가 공동으로 2007년 세계 3대 게임강국(Game Korea) 실현을 위해 게임산업 진흥 중장기 계획을 추진하고 있다.



▶▶ 그림 1. 게임산업 육성정책의 추진 체계도

## Ⅲ. 한중일 3국의 게임산업 정책

### 1. 3국의 게임산업 정책

#### 1.1 한국의 게임산업정책

1990년 중반이후 국가적 차원에서 문화진흥 및 정보화 정책이 진행되면서 인터넷 이용률과 함께 게임 이용률이 크게 증가하면서 게임을 미래 산업으로서의 인식이 확산됨에 따라 게임산업과 관련된 본격적인 정책은 1996년부터 이루어졌다.

현 정부는 국가적으로 게임산업육성을 위하여 문화관광부에서는 게임전반에 관한 정책, 정보통신부에서는 IT기반의 게임기술관련 진흥정책, 산업자원부에서는 아케이드게임 관련 산업진흥정책, 게임사관학교의 지원 운영 등 여러 정부기관에서 게임관련 정책을 추진하고 있다.

현재 게임의 주무처인 문화관광부와 유관기관, 그

특히, (재)한국게임산업개발원을 중심으로 게임관련 전 분야를 포괄하는 과제를 시행하고 있으며, 과제수행내용은 표1과 같다.

[표 1] (재)한국게임산업개발원에서 수행되고 있는 게임과제

한국게임산업개발원	
게임산업 기초 인프라 강화	1. 게임산업정책, 정보기능 내실화 2. 게임 콘텐츠 창작역량 강화 3. 게임산업 창작인프라 구축
해외진출 역량 강화	1. 체계적인 해외진출 기반 조성 2. 전략적인 해외시장 개척 활성화 3. 게임산업 국제교류 확대
게임문화 인식 제고 및 저변 확대	1. 게임문화 확산 기반 조성 2. 게임문화 체험 및 참여 확대 3. 게임의 역기능에 대한 사회적 책임 강화
게임전문인력 양성기반 확대	1. 산·학연계 게임전문인력 양성기반 구축 2. 고급전문인력 양성시스템 강화
차세대 게임융용기술 개발환경 조성	1. 핵심 게임융용기술 개발시스템 구축 2. 게임융용기술 개발 환경 조성
법·제도 개선	1. 산업환경 변화에 대응하는 법, 제도 개선 2. 게임 정책지원 및 평가 시스템 강화
실업문제 해결	1. 게임산업분야 청년실업 문제해결

표1의 내용을 살펴보면, (재)한국게임산업개발원은 국내게임산업의 발전 및 육성하기위한 체계적인 ONE-STOP 지원시스템임을 알 수 있다.

1.2 중국의 게임산업정책

중국 온라인 게임은 주로 해외 수입제품에 의존하고 있으며, 자체개발 기술과 연구 개발능력이 부족함을 인식하였으며 온라인 게임 산업 발전을 위해 정부 지원의 중요성을 깨달아 2003년부터 온라인게임산업을 육성·보호하기 위하여 관련정책을 마련하고 있다.

래밍, CGI, 박람회, 이벤트 등 산업의 기본 요소들을 간접 지원하는 정책이 마련되어 있지만, 이런 정책이 게임산업에 국한되어 있는 것이 아니다. 또한 기본 육성 정책이라 할지라도 산업 자체에 직접 지원하기 보다는 시장에서 필요한 기술 및 인력을 육성하는 준비과정과 산업을 활성화 할 수 있는 박람회 및 이벤트의 예산 지원이다. 따라서 간접 육성 정책은 비단 게임산업에 제한되어 있지 않고 영화, 음반, 애니메이션 산업 등 여러 문화 콘텐츠 산업에 지원되는 정책인 것이다.

[표 2] 중국 게임시장 관련 정부 관리 및 정책 환경<sup>1)</sup>

정부 부문	주무 부서	주요 업무
신문출판총서	유행영상사	1. 온라인게임 콘텐츠 심사 관리 2. 온라인게임 출판업체 자격 심사 및 관리 3. 온라인게임 판권 심사 관리
문화부	시장사	1. 온라인 게임 서비스 감독 관리 2. 전국 PC방에 대한 관리
신석산업부	제품사, 통신관리국	인터넷 접속, 보안 등에 대한 관리
과기부	발전계획사	863계획 중 '온라인게임엔진' 및 'Human Computer Interaction' 프로젝트

[표 3] 일본의 문화 콘텐츠 산업 정책

정부 부문	주요업무
문화청	1. 저작권 문제에 대한 연구 및 조사 2. 콘텐츠에 관한 지적재산권을 국내의 보호 3. 콘텐츠 산업의 효율화와 국제 경쟁력 강화
경제산업성	1. 콘텐츠 산업 전반에 대한 연구 2. 콘텐츠 산업의 문제점 및 정부 기관의 역할 등에 대한 확인 작업을 통한 지원산업 진행
지적재산 전략본부(내각)	1. 인재양성을 중점 2. 자금조달과 해외전개 3. 2004년 4월 '콘텐츠 비즈니스 진흥정책 - 소프트웨어 시대의 국가전략' 발표 3. 콘텐츠 비즈니스 진흥등을 중점적으로 계획하여 관련법안 작성

현재 중국게임시장에서 온라인 게임이 주도적 위치를 차지하고 있어 게임시장 관련 정부의 정책이 온라인 게임위주로 이루어지고 있다.

최근 온라인게임의 급속한 발전으로 새롭게 인터넷을 이용한 콘텐츠 활용에 대한 권리처리에 관한 조정 (총무성, 문부과학성, 경제산업성)정책이 진행되고 있다.

1.3 일본의 게임산업 정책

일본의 게임산업은 비디오게임과 아케이드게임 시장이 대부분을 차지하고 있으며 세계적으로 경쟁력이 높은 콘텐츠 산업으로 인정받고 있다. 따라서 일본정부는 게임 산업을 육성시키기 위한 정책을 가지고 있지 않다. 일본 게임산업의 전반적인 경제 정책은 일반 기업 주도형이며, 산업 자체를 육성시키는 것보다는 산업에 필요한 기반을 육성시키는 정책이라고 할 수 있다.

1.4 3국의 게임 전문 인력양성 체제 현황

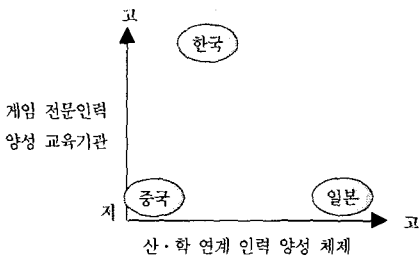
미국 게임산업이 세계 게임산업에 현재와 같은 중요한 구심점에 도달한 배경에는 큰 내수시장과 치열한 시장경쟁으로 다른 국가보다 우수한 제품을 개발하고 있기 때문이다. 이처럼 세계적인 게임산업을 육성하기 위해서는 특히 내수시장이 부족한 한국은 해외시장 개척이 필요하다. 그리고 무엇보다 치열한 세계 시장에서 경쟁력 있는 우수한 제품을 개발하기 위한 뛰어난 게임개발자를 양성하는 것이 무엇보다 중요하다

일본 정부에서 게임 산업을 육성하기 위해 프로그

따라서 균형 있는 게임산업 인력 수급 및 우수 전

1) 2005세계 게임시장전망 세미나(2004-2005 중국게임시장 현황 및 전망)

문인력 확보를 위해서는 산·학 연계를 통한 인력양성 체계를 구축해야 하며, 한·중·일의 게임 전문인력 양성 체제 현황을 다음과 같이 도식화 할 수 있다.



▶▶ 그림 2. 한·중·일 3국의 게임 전문인력 양성 체제 현황

일본의 경우는 게임인력을 양성하는 대학과 같은 교육기관은 부족하나 사설 학원에서 산·학 연계를 통해 인력이 양성되고 있다. 반면에 한국의 경우는 게임인력 양성을 위한 많은 교육기관이 있지만 산·학 연계가 아직은 저조한 실정이다. 중국은 최근 게임인력 양성 교육기관을 설립을 고려하고 있다.

따라서 한국은 산·학 연계를 통한 게임 전문인력 양성 기반 구축이 강화되어야 한다.

## 2. 게임산업 경쟁력

한국·일본의 디지털콘텐츠산업의 경쟁력을 알아보기 위하여 9-Factor Model을 도입하여 각 요인간의 팩터분석을 통계처리 한 연구보고서(조휘창, 2004)를 토대로하여 디지털콘텐츠산업에서 한·중·일 3국의 국가간 경쟁력지수를(안수근, 2004) 표4 와 같이 나타냈다.

[표 4] 한·중·일 3국의 국가간 경쟁력 지수

요인 \ 국가	한국	중국	일본
생산여건	7.24	2.77	8.99
사업여건	7.75	4.98	9.46
수요조건	4.9	2.95	7.85
지원시스템	6.02	2.62	8.97
정부요인	9.32	5.13	8.17
기업요인	8.54	5.47	9.81
전문가집단	8.88	3.16	9.58

### 1) 한국의 경쟁력

한국의 경쟁력지수는 대체로 중국보다는 높으며, 일본보다는 낮다. 정부요인이 가장 높은 요인은 한국의 디지털 콘텐츠산업이 성장기에 진입해있기 때문에 정부차원의 정책과 지원이 성장기에 많이 투입되는 경과로 해석되어 진다. 같은 맥락에서 한국의 게임산업은 디지털콘텐츠 시장을 주도하고 있음을 고려할 때 현재 국내 게임산업에서도 적극적인 정부차원의 정책과 지원이 필요하다는 것을 알 수 있다. 또한 표4에서 지원시스템 6.02로 다른 요인에 비해 낮은 수치이다. 이는 게임산업의 균형적인 발전을 위해서는 적극적인 지원시스템의 구축이 강화되어야 하며, 여기서 지원시스템이란 사회적으로는 게임문화 인식제고 및 저변확대, 게임 전문인력 양성기반 확대, 게임업체의 실질적 지원, 게임산업과 관련된 법·제도 개선 등으로 게임산업에 필요한 기반을 지원하는 시스템을 말한다. 현 정부의 게임정책에서는 문화관광부(재)한국게임산업개발원이 바로 국내 게임산업을 지원해주는 시스템이라고 볼 수 있다. 따라서 정부는 한국게임산업개발원을 통해 게임산업의 적극적인 지원을 보다 강화해야 한다. 또한 수요조건이 4.9로 시장수요가 한계를 지닌 한국으로서는 적극적인 해외시장의 개발이 절실히 요구된다.

## 3. 게임산업정책 비교·분석을 통한 한국정부의 게임산업정책의 피드백(Feedback)

일본 정부는 게임산업활성화를 위한 정부의 관여도가 적고 자율적으로 일반기업 주도형으로 이루어지고 있었으며, 게임산업 자체 육성하기 보다는 게임산업에 필요한 기반을 육성하고 있었다. 중국정부는 최근 국가가 게임산업을 육성하기위해서 정부가 강력하게 관여를 하고 있지만, 게임산업에 필요한 기반의 부족으로 아직 실효성을 거두지 못하고 있었다.

한국정부는 게임산업의 활성화를 목적으로 여러 정부기관에서 게임산업 진흥정책을 추진하고 있었으며, 3국에서 가장 체계적이며 전략적인 정책을 추진하고

있었다.

한·중·일 3국 중 한국정부의 게임산업 활성화 정책이 가장 활발히 진행되고 있었으나, 세계시장의 크로스 플랫폼(Cross Platform) 경향과 한국정부의 내수시장의 한계로 인한 해외진출의 필요성을 감안할 때 플랫폼의 통합과 일관성 있는 정부의 정책이 필요하다. 또한 한국정부는 게임산업을 활성화하기 위하여 정부의 적극적인 지원과 많은 투자가 이루어지고 있으며 이러한 정부의 정책적 지원방법과 수행결과는 한국게임산업의 미래를 결정하는 중요한 사항이므로 지원정책의 수립 및 수행은 전문가 집단에 의해 일관성 있고 체계적이며 분석적으로 이루어져야 한다.

반면에 정부의 게임 기업에 대한 지나친 관여가 심의제도와 같은 제제나 압박이 가해져 기업과 마찰이 증가하고 풍부한 콘텐츠의 제약을 가져올 수 있으므로, 기업에게 시시각각 변화하는 시장 환경에 적절한 대응을 주도하도록 자발적 육성책도 고려해야 한다.

#### IV. 결론

한국정부의 게임산업정책 개선과제로 다음과 같이 크게 두 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 통합성 있는 게임산업 지원 시스템강화되어야 한다.

한국 게임산업이 세계 시장에서 경쟁력을 갖기 위해서는 크로스플랫폼(CrossPlatform)에 따른 통합된 정책적 지원이 필요하며, 게임산업 지원시스템을 강화해야 한다. 즉, 전반적인 게임을 주관하고 있는 문화관광부에서 모든 게임 플랫폼의 기술과 산업전반에 관하여 통합된 정책이 필요하며, 게임산업전반을 지원하고 있는 (재) 한국게임산업개발원의 역할이 종전보다 강화되어야 한다.

둘째, 전문가 시스템에 의한 일관된 정책 수립 및 집행이다.

활발한 성장기를 맞이한 한국게임사업은 정부의 활발한 지원이 필요한 시기이며, 현 정부는 문화관광부

(재)한국게임산업개발원을 중심으로 게임산업 전반에 관하여 ONE-STOP 시스템으로 지원하고 있으며 이는 한국게임산업의 미래를 결정하는 중대한 일이므로 게임 전문가에 의해 신중하고 합리적이며 체계적인 게임관련 정책의 수립과 집행이 필요하다.

결론적으로 앞으로 게임시장은 경쟁심화가 예측되며, 이에 따라 각국의 환경에 시기적절한 정부의 정책적 지원이 경쟁의 중요지표가 된다. 또한 한국정부는 내수시장의 한계로 활발한 해외진출이 필요하다. 연구자의 소견에 의하면 정부의 일관성 있고, 통합된 정책적 지원이 필요하며 이는 향후 문화관광부를 중심으로 (재)한국게임산업개발원의 승격 및 역할의 확대를 통한 게임산업 전반에 관한 지원과 게임산업에 필요한 기반 및 환경조성에 힘써야한다고 사료된다.

#### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 유석호, "미래유망산업 디지털 콘텐츠", 부산 영상산업의 현실과 과제 포럼 자료집, pp.109-116, 2003.
- [2] 이지원·서미라·경병표, "중국 온라인게임시장 관련 자료 분석을 통한 '성공적인 진출 전략'에 관한 연구", 한국게임학회 논문지, 제4권, 1호, pp.41-49, 2004.
- [3] 문화관광부 (재)한국게임산업개발원, 2004 대한민국 게임백서, pp.50-883, 2004.
- [4] 안수근, "한·일 디지털 콘텐츠 수급현황과 정책 과제", 계간 지역사회, 통권 제 49호, pp.108-115, 2005.
- [5] 마에다 에이지, "일본의 게임산업의 현황 및 전망", 해외 투자유치 활성화 세미나 자료집((재)한국게임산업개발원 주관), pp.58-90, 2003.
- [6] 한국게임산업개발원, "게임관련 법률의 현황·문제점 및 개선방안", KGDI 연구보고서 03-004, pp.69-93, 2003.
- [7] 한국게임산업개발원, 일본 컴퓨터엔터테인먼트협회(일본CESA), "2004 한·일 게이미용자 조사 보고서" KGDI 동향 보고서 04-002, pp.58-98, 2004.
- [8] 나카니시 히로시, "애니메이션 사업을 통해 바라보는 게임 비즈니스 진화", 제2회 일본 게임 마케팅 세미나 자료집((재)한국게임산업개발원 주최), pp.44-52, 2003.
- [9] 한국게임산업개발원, "중국게임시장현황(차이나 게임 위클리 71-110호 통합본)", GKDI 통합 보고서 05-001, pp.183-302, 2005.

- [10] 우홍빈, "급성장의 중국온라인게임 시장과 유통 경로", 한국 온라인 게임의 중국 진출 전략 세미나 자료집(한국게임산업개발원, 가미고 온라인 엔터테인먼트 주최), pp.1-15, 2003.
- [11] 선리밍, "2004-2005 중국게임시장 현황 및 전망", 2005 세계 게임시장 전망 세미나자료집((재)한국게임산업개발원 주관), pp.13-27, 2005.